

# Pengembangan Media Augmented Reality Atau AR Pada Materi Adzan dan Iqomah Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Mashlahatul Ummah

Nur Maslikhatun Nisak

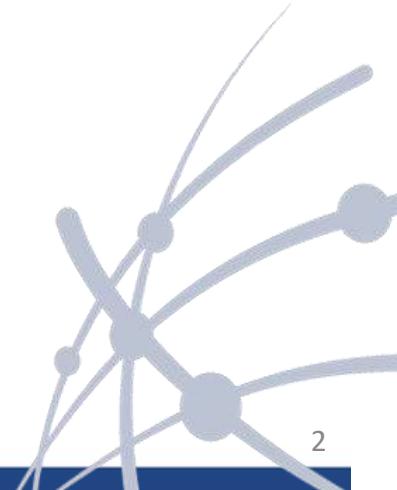
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari 2025

# Pendahuluan

Pendahuluan artikel ini membahas pentingnya pendidikan Agama Islam dalam membentuk moral dan karakter siswa, terutama di Madrasah Ibtidaiyah. Namun, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi Adzan dan Iqomah, seperti rendahnya minat siswa terhadap pelajaran agama, minimnya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kesulitan siswa dalam menghafal dan melafalkan Adzan serta Iqomah dengan benar



# Pendahuluan

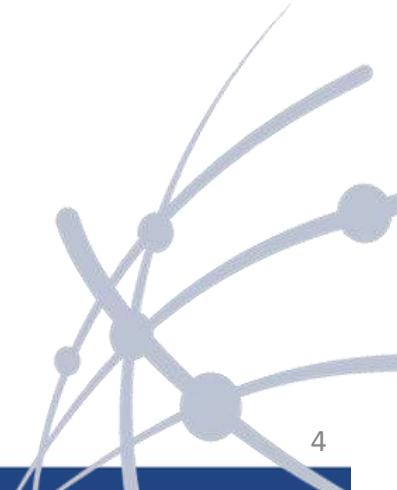
Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media Augmented Reality (AR). Teknologi AR diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka dalam menghafal dengan lebih efektif, serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AR pada materi Adzan dan Iqomah bagi siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah.



# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

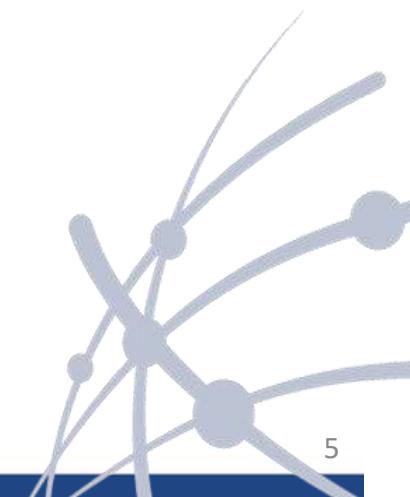
Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi Adzan dan Iqomah di kelas 2 MI, yaitu:

- 1. Kurangnya Minat Siswa**
- 2. Minimnya Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Teknologi**
- 3. Kesulitan dalam menghafal lafal Adzan dan Iqomah**



# Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengembangkan media Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran Adzan dan Iqomah di Madrasah Ibtidaiyah



# Hasil

Berdasarkan hasil Analisa dalam pengujian pada alat peraga augmented reality yaitu

- Penggunaan alat permainan peraga ular tangga bisa mengembangkan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- Meningkatkan kreativitas dan imajinasi guru dan siswa. Dimana guru dapat mengembangkan dan memanfaatkan teknologi zaman sekarang melalui media augmented reality.

# Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk materi Adzan dan Iqomah di kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. Dengan metode ADDIE, Augmented Reality meningkatkan minat belajar, membantu hafalan, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Teknologi ini menjadi solusi inovatif bagi efektivitas pendidikan agama Islam di sekolah Madrasah Ibtidaiyah atau sekolah dasar.

# Temuan Penting Penelitian

**Peningkatan Minat dan Motivasi Siswa** – Penggunaan media AR membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Adzan dan Iqomah.

**Membantu Hafalan dan Pelafalan** – AR mempermudah siswa dalam menghafal dan melafalkan Adzan dan Iqomah dengan benar melalui visualisasi yang lebih menarik.

**Meningkatkan Kreativitas Guru** – Teknologi AR membantu guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.



# Temuan Penting Penelitian

**Efektivitas Pembelajaran** – AR sebagai media pembelajaran berbasis teknologi terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional, membuat siswa lebih mudah memahami materi.

**Penggunaan Media Interaktif** – Implementasi permainan edukatif seperti **ular tangga berbasis AR** dan **barcode AR** meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

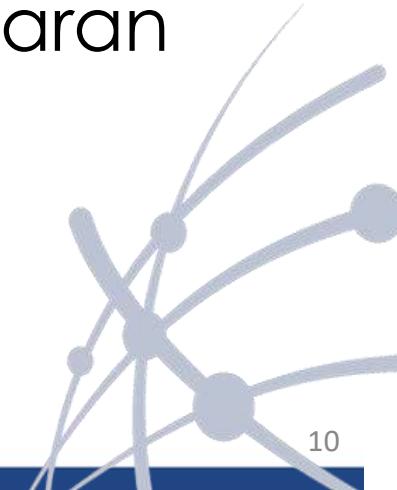


# Manfaat Penelitian

**Bagi Siswa** – Meningkatkan minat dan motivasi belajar, membantu menghafal dan melafalkan Adzan serta Iqomah dengan lebih mudah melalui visualisasi interaktif.

**Bagi Guru** – Membantu menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, serta meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

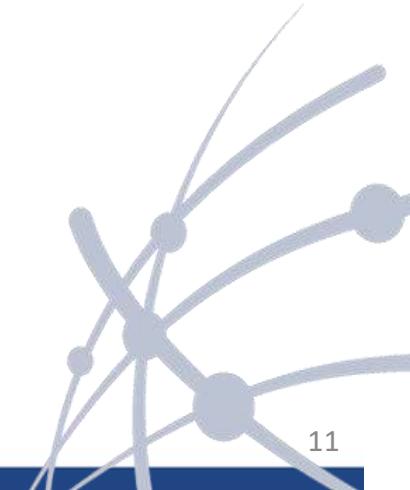
**Bagi Sekolah** – Menyediakan alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah.



# Manfaat Penelitian

**Bagi Peneliti Lain** – Memberikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk mata pelajaran lainnya.

**Bagi Dunia Pendidikan** – Mendukung transformasi pembelajaran dengan teknologi modern, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif.



# Referensi

- N. M. Nisak and E. Asmanto, *Buku Ajar FIQIH Madrasah Ibtidaiyah*. 2023. doi: 10.21070/2023/978-623-464-082-3.
- N. U. R. Faizah, “Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas Viii Smp Al-Mubarak Pondok Aren – Tangerang Selatan Pada Siswa Kelas Viii Smp Al-Mubarak,” *SKRIPSI Diajukan*, p. 14, 2010.
- S. Sulastri, H. Fitria, and A. Martha, “Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan,” *J. Educ. Res.*, vol. 1, no. 3, pp. 258–264, 2020, doi: 10.37985/jer.v1i3.30.
- M. S. Surahman, “Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam dan Cara Mengatasinya di Sekolah Dasar Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa,” pp. 52–55, 2022.
- Z. S. Ivan, “MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Lapangan pada Siswa SMAN 3 Kota Tangerang Provinsi Banten),” p. 148, 2022, [Online]. Available: <http://repository.umj.ac.id/id/eprint/8632>
- F. E. Kurniawati, “Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Penelit.*, vol. 9, no. 2, p. 367, 2015, doi: 10.21043/jupe.v9i2.1326.



# Referensi

- Nurdyansyah, “Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan.”
- C. Andersen, “Learning in,” *Theory Pract.*, vol. 43, no. 4, pp. 281–286, 2004.
- “Okpatrioka STKIP Arrahmaniyah”.
- I. P. Sari, “Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa,” *J. Ekon. Pendidik. Dan Kewirausahaan*, vol. 6, no. 1, p. 83, 2018, doi: 10.26740/jepk.v6n1.p83-94.
- W. Commons, “Addie model of design.” 2013.

